

UNDER DEFEAT

アンダーディフィート





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注 意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

日本国特許：第2697803号、第2587010号、第2820536号、第2870538号、中国専利発明：第147583号、第110511号、Hong Kong Patent No. 88-4302、Singapore Patent No. 88-155。

UNDER DEFEAT

この度はドリームキャスト専用ソフト
「アンダーディフィート」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前に、この取扱説明書を必ずお読みください。

CONTENTS

このゲームはバックアップ対応です。
ファイルのセーブには、メモリーカード（別売）の空き容量が3ブロック必要です。
ゲームを起動すると、ファイルをロード（初めてプレイする場合はファイルを作成）し、ゲーム中のセーブを自動的に行います。スタートボタンを押すと、メモリーカードを使用せずにゲームを開始します。

~Advance Map~

Union

Empire

大陸を二分する帝国と連邦の戦争が

始まってから既に十数年――

疲弊の極みに達した両陣営は互いに歩みより、

停戦の期日を取り決める。

来たるべく停戦の日に向け、

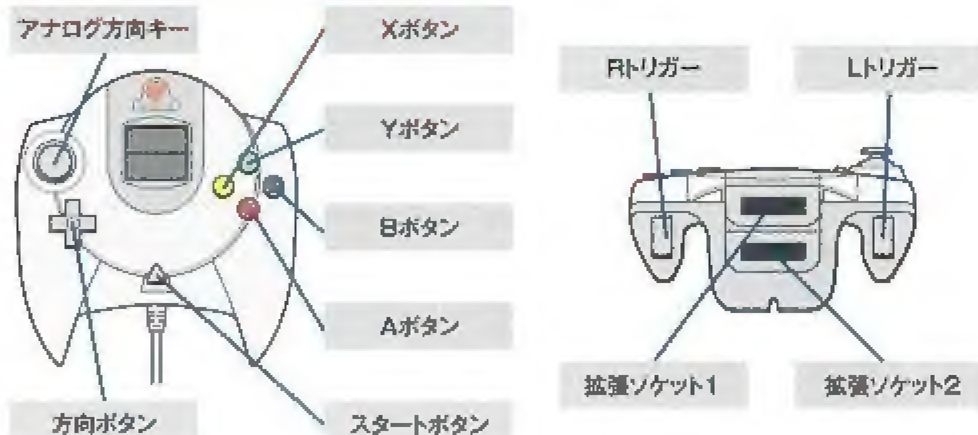
続々と投入される新兵器や試作機たち……

かつてない戦いが、今、

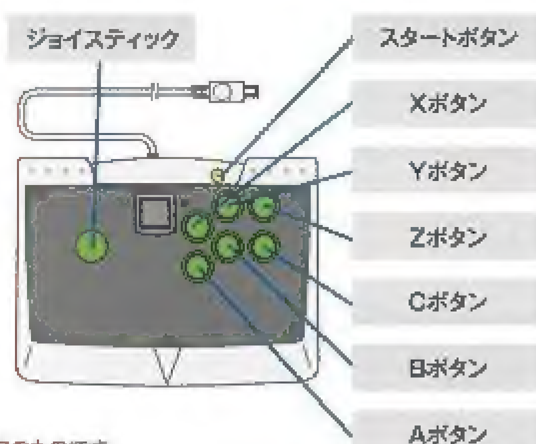
始まろうとしている――

CONTROL 操作方法

●ドリームキャスト・コントローラ



●アーケードスティック



※ここに記載されている操作機能は全て初期設定のものです。

スタートボタン	ゲームスタート／ポーズ（ゲーム中）
方向ボタン（ジョイスティック）	自機の移動および旋回／選択項目の移動
アナログ方向キー	使用しません
Aボタン	ショット・自機の向きを固定／選択項目の決定
Bボタン	ボム／選択キャンセル
Rトリガー（Cボタン）	画面モードの切り替え
Xボタン	使用しません
Yボタン	使用しません
Lトリガー（Zボタン）	使用しません

本ソフトは1～2人用です。
ドリームキャスト・コントローラと、別売りのアーケードスティックに対応しています。
※各ボタンの機能は、オプションで変更することができます。
※ドリームキャスト・コントローラに「ぷるぷるぱっく（別売）」をセットして、ゲームをプレイするときは、ぷるぷるぱっくを必ずコントローラの拡張ソケット2に接続してください。
※本体の電源を入れる前に、コントローラなどの対応周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。
※また、ゲーム中にA＋B＋X＋Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。
※対応していない周辺機器での動作は保証されていません。
※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL／Rトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

メモリーカードの選択（オートセーブ）

画面の指示に従い、使用するメモリーカード（別売）を選択してください。決定すると、ゲームファイルをロード（初めてプレイする場合はファイルの作成）し、ゲーム中のセーブを自動的に行います。



新たにファイルを作成する場合には、メモリーカードの空き容量が3ブロック必要です。スタートボタンを押すと、メモリーカードを使用せずにゲームを開始します。

メインメニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニュー画面が表示されます。モードを選択してAボタンで決定してください。Bボタンでメインメニュー画面へ戻ります。

「GAME START」

ゲームを開始します。



★★★TIPS★★★

1周目をクリアすると『GAME START（2-1）』が選択可能になり、2周目からゲームを開始することができます。

「PRACTICE」

プラクティス（練習）モードです。ゲームプレイ中に今まで到達したことのあるエリアを繰り返し練習することができます。（P10参照）

「RANKING」

スコアランキングを表示します。（P12参照）

「OPTION」

ゲーム中の各種設定の変更ができます。（P13参照）

「GALLERY」

各種画像を鑑賞します。（P12参照）

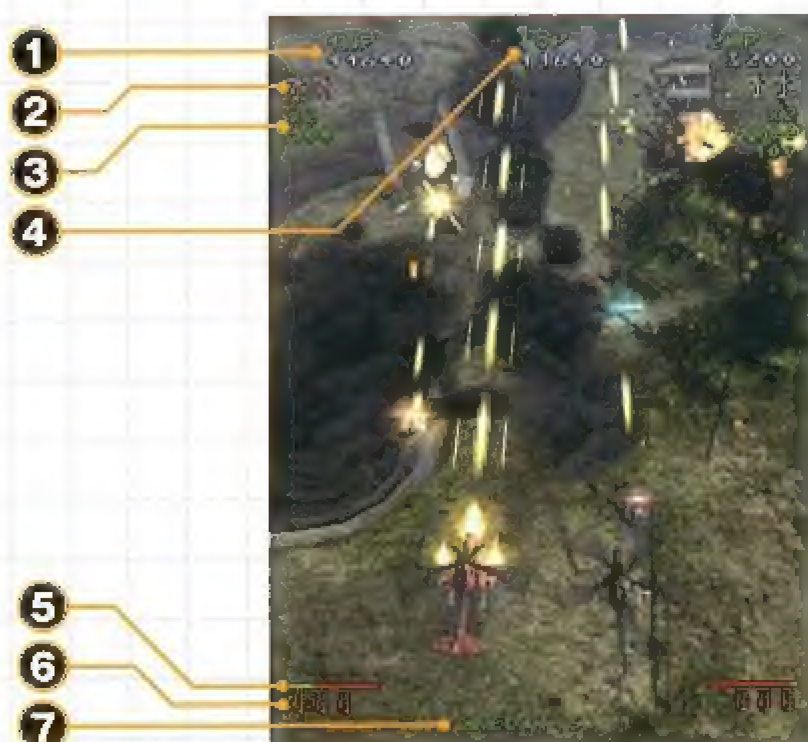
「EXIT」

タイトル画面に戻ります。



●横画面モード時

1	スコア	現在の得点（スコア）を表示します。
2	プレイヤーストック	自機のストック数を表示します。
3	オプション破壊ボーナス表示	オプションで破壊した敵のスコアを表示します。（P9参照）
4	トップスコア	これまでのハイスコアを表示します。
5	オプションゲージ	オプションゲージを表示します。（P9参照）
6	ボムストック	使用可能なボム数を表示します。
7	クレジット表示	使用可能なクレジット数を表示します。（初期値=2）



●縦画面モード時



自機を操作して敵の攻撃をよけつつ、ショットやオプション、ボムを使って敵を破壊します。
ステージ最後に出てくるボスを破壊すればステージクリアとなります。
敵の攻撃を受けて、全てのプレイヤーストックを失うとゲームオーバーです。

基本操作




方向ボタンで自機を8方向に移動させることができます。ショットボタンを押すと、自機の機首方向にショットを発射します。
左右の細いショットは、空中の敵だけに当たります。
中央の太いショットは、空中の敵と地上の敵を自動的に狙います。

ボムボタンを押すと、画面全体に爆発が広がり、敵にダメージを与えます。（ボム攻撃）
ボムを使用するとボムストックが減少し、ストックが無くなると使用できなくなります。
ボム使用中は無敵で、ショットによる攻撃も同時に行うことができますが、敵を撃破してもスコアが入りません。



旋回操作

ショットボタンを押していない状態で方向ボタンを左右に押すと、移動するのと同時に、機首の向きを変えることができます。
（ただし、一定角度以上には傾きません）



ショットボタンを押した状態で方向ボタンを左右に押すと、ショットを撃ちながら、向きを変えずに移動します。



★★★TIPS★★★

ゲーム開始時、またはコンティニュー時に、操作タイプを選択することができます。
「NORMAL」では方向ボタン左右に押した方向に、「REVERSE」では方向ボタン左右に押した方向とは逆に、それぞれ機首が旋回します。

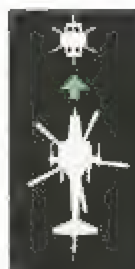




オプション操作

ショットボタンを押さずにいると、
オプションゲージが溜まります。

オプションゲージが一杯の時にショットボタンを押すと、オプションが射出されます。
射出されたオプションは一定時間、自動的に敵への攻撃を行います。





★★★TIPS★★★

オプション破壊ボーナス
オプションの弾で敵を撃破すると、
通常の2倍の得点が加算されます。

アイテム

アイテムは「オプションアイテム」と「ボムアイテム」の2種類があります。
いずれも特定の敵を破壊することで出現します。

1:オプションアイテム

取得することでオプションの武装が変更できます。
同じ種類のアイテムを取得した場合には、ボーナス点として5000点が加算されます。



「バルカン」
設置した後、自機を追いかけるように動いて、射線上の敵をロックして撃ち込みます。
溜め時間とWAIT時間も短いので扱いやすい兵装ですが、一発の威力が低いために、オプション破壊ボーナス(×2倍)が取りにくくなるのが欠点です。



「キャノン」
設置した後、自動的に敵をサーチしながら、一定の間隔で威力の高いキャノン弾を撃ち出します。地上に戦車が多く配置されている場面で特に有効です。



「ロケット」
設置した後しばらく敵をサーチして、ロックした敵にロケット弾を撃ち込みます。
ロケット弾は着弾すると爆発し、爆風で一定範囲内の敵すべてにダメージを与えます。
絶大な威力を誇りますが、目標のロックに失敗すると無駄になってしまう上に、溜め時間とWAIT時間が非常に長いので、扱いが難しい兵装です。

2:「ボムアイテム」



ボムのストック数が1つ増えます。
ボムストックMAX(6個)時は、ボーナス点として
10000点が加算されます。

プラクティスメニュー画面

メインメニュー画面で「PRACTICE」を選択すると、プラクティスメニュー画面へ移行します。



「START」
プラクティスモードを開始します。

「LOAD REPLAY」
リプレイを見ることができます 。「リプレイ選択メニュー（P11参照）」へ移行します。

「DIFFICULTY」
難易度を設定します。

「PLAYER STOCK」
プレイヤーストック数を設定します。

「STAGE」
ステージを選択します。
選択できるステージは、今までに到達したことのあるステージのみです。

「AREA」
ステージ内エリアを選択します。

「RANK OFFSET」
難易度の補正値を設定します。

「OPTION TYPE（1P）」
開始時のオプションの種類を選択します。（1P側）

「OPTION TYPE（2P）」
開始時のオプションの種類を選択します。（2P側）

「EXIT」
タイトル画面に戻ります。

リトライメニュー画面

ステージクリア後、各種ボーナス点表示の後、リトライメニューが表示されます。



「RETRY」
同じ設定でもう一度プレイします。

「VIEW REPLAY」
今回のプレイを「リプレイ再生モード（P11参照）」で再生します。

「SAVE REPLAY」
今回のプレイを記録します。「リプレイデータ選択メニュー」（P11参照）へ移行します。

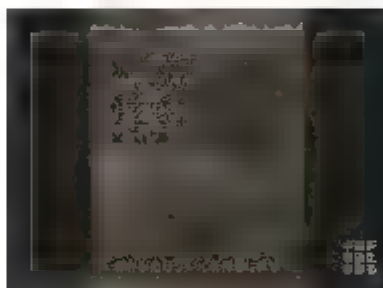
「EXIT」
プラクティスメニューに戻ります。

リプレイについて

プラクティス内で行ったプレイを保存したり再生したりすることが可能です。
（リプレイデータの保存／再生）

※コンティニューしたり、途中参加した場合はリプレイの保存はできません。
※リプレイデータを保存するには、システムデータとは別に3ブロック以上の空き容量が必要です。

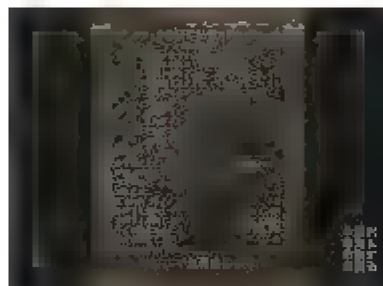
リプレイの選択メニュー



●再生するリプレイデータの種類を選択します。

MEMORY CARD メモリーカード内のリプレイを再生します
STAGE 1-1　ステージ1-1のサンプルプレイを再生します
STAGE 1-2　ステージ1-2のサンプルプレイを再生します
STAGE 1-3　ステージ1-3のサンプルプレイを再生します
STAGE 1-4　ステージ1-4のサンプルプレイを再生します
STAGE 1-5　ステージ1-5のサンプルプレイを再生します
EXIT　プラクティスメニューに戻ります

リプレイデータ選択メニュー（再生）



●あらかじめ自分のセーブしたリプレイデータを再生します。
方向ボタンの上下でデータファイルを選択し、決定ボタンでリプレイ再生を開始します。
消去ボタンでデータファイルを消去することができます。

リプレイデータ選択メニュー（保存）



リトライメニュー画面（P10参照）で「SAVE REPLAY」を選択すると、その時プレイした内容をリプレイデータとして保存できます。
方向ボタンの上下でデータを保存するファイルを選択し、決定ボタンで保存します。

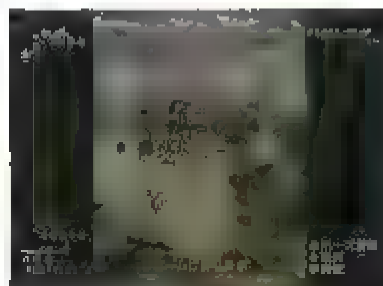
リプレイカメラモード



リプレイ再生中はAボタンでカメラモード（視点）を切り替えることができます。
自動回転/手動回転モードでは、方向ボタンでカメラを動かせます。
ボタンについては、視点変更ボタン/ポーズボタンのみ有効です。

■A U T O:自動回転　方向ボタンでカメラの挙動を操作
■MANUAL:手動回転　方向ボタンでカメラの挙動を操作
■R E A R:後　　方　ゲーム中よりもカメラを後ろに移し、より引かせた視点
■G A M E:通　　常　ゲーム中と同じカメラ

ポーズメニュー



ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが開きます。
ポーズメニュー中にスタートボタンを押すと、ゲームに復帰します。

「CONTINUE」 ゲームに復帰します。

「VIEW CHANGE」 視点を変更して周囲を見ます。
※機能としては「リプレイ再生モード（P11参照）」のカメラモード切り替えと同じです。



「EXIT」 ゲームを中止しタイトル画面に戻ります。

★★★TIPS★★★

プラクティスモードではステージの最初からやり直す「RETRY」（リプレイ再生時には「RESTART」）があります。

スコアランキング



メインメニュー画面で「RANKING」を選択すると、難易度設定/スタート周回別のスコアランキングを自由に見ることができるモードになります。

方向ボタン左右で表示するスタート周回/難易度を切り替えます。
詳細ボタンを押している間は表示が切り替わり、スコアをエントリした時刻と、残機設定を表示します。

ギャラリー



メインメニュー画面で「GALLERY」を選択すると、設定資料などの画像を鑑賞することができます。
初期時には各項目を選択することができませんが（項目表示が灰色）、とある条件を満たすことで、閲覧できる項目が増えていきます。

設定変更

ゲーム中の各種設定の変更ができます



「SCREEN MODE」
画面表示モードを設定します
- TYPE 1　ゲーム画面: 360x480
- TYPE 2　ゲーム画面: 360x416
- TYPE 3　ゲーム画面: 312x416
- TYPE 4　ゲーム画面: 480x640

「CONTROL ROTATION」
縦画面での入力方向を90度傾けます
- OFF　回転なし
- ON　回転あり

「WALL PAPER」
画面両端の壁紙を設定します（横画面モード時）
- OFF　壁紙なし
- TYPE 1　キャラクター壁紙
- TYPE 2　ミリタリー壁紙

「GAME SETTING」
ゲームの設定を行います
- DIFFICULTY [EASY~HARD]
  ゲームの難易度を設定します
- PLAYER STOCK [3~5]　自機のストック数を設定します
- DEFAULT　設定を初期状態に戻します
- EXIT　オプション設定メニューに戻ります



「CONTROLLER SETTING」
コントローラの設定を行います
方向ボタンの上下で項目を選択し、左右でボタンの設定を変更します
「VIBRATION」はぶるぶるぱっく（別売）装着時、振動の有無を設定します



「SOUND SETTING」
サウンドの設定を行います
- BGM TYPE [ARCADE/ARRANGE]
  ゲーム中演奏されるBGMの種類を設定します
- SOUND MODE [MONAURAL/STEREO]
  音声のモノラル/ステレオを設定します
- BGM VOLUME [0%~100%]（デフォルト: 100%）
  BGMの音量を設定します
- VOICE VOLUME設定 [0%~100%]（デフォルト:100%）
  ボイスの音量を設定します
- SE VOLUME [0%~100%]（デフォルト: 100%）　効果音の音量を設定します
- DEFAULT　設定を初期状態に戻します



「SAVE DATA」「LOAD DATA」
オプションの設定やゲームデータをセーブ／ロードします。
セーブした場合、以降ゲーム中のセーブを自動的に行います（オートセーブ）。
セーブ／ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカード等の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

「EXIT」
タイトル画面に戻ります

★★★TIPS★★★

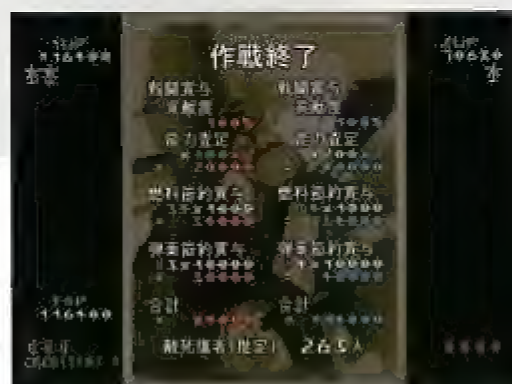
［ゲームのヒント］

「ステージクリアボーナス」
ステージクリア時に、プレイ内容に応じて、以下のボーナス得点が加算されます。

●戦闘賞与
ステージで得た貢献度（0～100%）に、
残機数が0なら300
残機数が1なら200
それ以外なら100
をかけた数値がスコアに加算。
また、貢献度が100%の場合、特別に2倍の値がスコアに加算。

●燃料節約賞与
残りボスタイマー1秒につき1000点、スコアに加算。
1秒未満の場合はボーナスはありません。

●弾薬節約賞与
ボムストック1個につき10000点、スコアに加算。



「貢献度」
ステージ内に存在する、味方にとって脅威となる施設や兵器、および敵にとって戦略上重要な施設や兵器、物資等を、どれだけ破壊したかを示す値で、

$$\frac{\text{破壊して得た貢献ポイントの総数}}{\text{ステージ中発生した貢献ポイントの総数}} \times 100$$

で計算されます。
破壊した際に貢献ポイントが加算される対象になるのは、

ステージのボス/中ボス
大型戦車
指揮通信戦車（通常の戦車とカラーリングが異なるもの）
敵の将官が乗った一般車両

などですが、それ以外にも、各ステージ固有の対象物が存在します。
また、味方をボンバーで破壊してしまうと、貢献ポイントが下がります。



Wilhelmine Muller

ヴィルヘルミーネ・ミューラー

生年月日 帝国暦770年2月22日
血液型 O型



Adele Friedrich

アデーレ・フリードリッヒ

生年月日 帝国暦774年1月11日
血液型 A型

我が駆るは、天翔る鉄騎兵ー

アーケードで稼動中の超リアル志向
縦スクロールシューティング『アンダーディフィート』登場！
ドリームキャストの最後を飾るのは、このソフトだ！







1~2 PLAYERS

リアル志向縦スクロールシューティング

メモリーバックアップ 3ブロック~

■対応周辺機器一覧

- ●ビジュアルメモリ
- ●メモリーカード4X
- ●ぷるぷるぱっく
- ●アーケードスティック
- ●VGAボックス

ゲームディスク1枚

※本ソフトで動作を保証する周辺機器については、「対応周辺機器一覧」をご確認ください。

開発・発売元：有限会社 グレフ
〒227-0064 横浜市青葉区田奈町43-3
ユーザーサポート TEL.03-3764-4687
http://www.grev.co.jp



Dreamcast。専用ソフト

この商品はNTSC J表示のある日本国内仕様のDreamcastにのみ対応しています。

For Japan Only



⚠注意 取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

T-48705M NTSC J



：外装フィルム(PP)

